

THE LEGEND OF ZELDA

# THE LEGEND OF ZELDA®

ゼルダの伝説  
ムジュラの仮面

## 攻略ヒントブック

Dream Hint Book 2

ネタバレ注意!

※このヒントブックの内容は、具体的な攻略ヒントを含んでいます。自分の力だけでゲームをクリアしたい人はご注意ください!

このヒントブックの攻略範囲

オープニング

グレートベいの神殿に入るまで

◎NINTENDO 64◎

タイトル	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面
発売元	任天堂
発売日	発売中
価格	5800円 (カセットのみ)
	7800円 (メモリー拡張パック同梱)
ジャンル	3DアクションRPG
プレイ人数	1人用
備考	メモリー拡張パック専用 / 振動パック対応

©2000 Nintendo

The 7月号中とし Book in Book  
**64 DREAM**



## ●おさらい● オープニング～ウッドフォールの神殿に入るまで

## 前号の攻略範囲を再チェック

まずは、先月号で紹介した範囲を、もう一度チェックしておこう。  
やり残したことはない？ ハートのかげらはOK？

## 最初の3日間

●エボナに乗って逃げるスタルキッドを追って、森の奥へ。大木のうろに入ったあと、デクナッツの姿にされてしまう。このとき妖精チャットが仲間になる。デク花ジャンプを使いながら、さらに奥へと進むと、やがてクロックタウンの時計塔の中にとり着く。そこで出会うお面屋と会話をする。



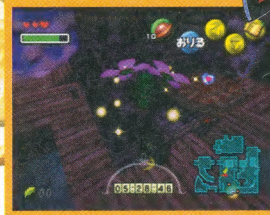
●お面屋は、以後ずっとこの時計塔の中でリンクを待っている。新しいお面をゲットしたら、それについて寸評してくれる。

- 町の北にある大妖精の泉へ。はぐれ妖精さがしを頼まれる。
- はぐれ妖精をさがして、再び大妖精の泉へ。魔法力をゲット。以後、デクナッツリンクの状態ではシャボンが使用可能に。
- 町の北でチンクルからマップを買う。ルピーは草刈りで。
- 町の北でジムがねらう風船を、シャボンで割る。ボンバースとのかくれんぼゲームをクリアして、暗号をゲット。



1～5はボンバースのいる場所。  
5は、ナベかま亭のそばにあるデク花を使い、デク花ジャンプでわらぶき屋根に上がる。はぐれ妖精は、昼と夜でいる場所が違う。夜はデク花を使ってゲット

- 町の東にある秘密の通路から天文台へ。
- 望遠鏡で時計塔の上にいるスタルキッドを見ると、月の目から涙が落ちる。天文台の外に出て、月の涙をゲット。
- 時計塔の前のデク花にいるアキンドナッツに月の涙を渡し、土地の権利書をゲット。



●最期の日の夜0時をまわったら、時計塔の前のデク花を使い時計塔の上へ。

●スタルキッドにシャボンをぶつけて、時のオカリナをゲット。以前の記憶がよみがえり、「時の歌」を思い出す。

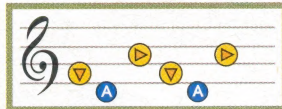
●時のオカリナ（このときはデクラッパ）で、「時の歌」を吹き、最初のセーブを行う。

●時計塔の中で、お面屋から「いやしの歌」を教わる。リンクの姿にもどり、デクナッツの仮面をゲット。

## クロックタウン

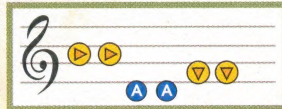
- 時計塔の横にあるフクロウの石像を剣で斬っておく。
- はぐれ妖精をつかまえて、もう一度大妖精の泉へ。大妖精のお面をゲット。

- タルミナ平原のデク花を利用して、天文台の中へ。通路を逆もどりして、リンクの姿で町に出る。ジムからボンバース団員手帳をゲット（もう一度かくれんぼをしてという方法もある）。
- 天文台（または雑貨屋）のカカシに、自分で作った曲を録音する。「時の逆さ歌」と「時のかさね歌」について教わる。



## 時の逆さ歌

時間の流れが遅くなる。もう一度吹くと、もとのはやさに戻る。



## 時のかさね歌

昼に吹けばその日の夕方に、夜に吹けば次の日の朝に時間を進められる。

## タルミナ平原

●リンクの姿で町の南門から出て（デクナッツリンクでは出られない）、まっすぐ南へ。沼地に向かう。

●デクババを倒せば、デクの実、デクの棒をゲットできる。また、ボム袋を町の西にあるバクダン屋で買えば、以後バクダンを持てるようになる（ボム袋を持っていないければ、草を刈ってもバクダンが出てくることはない）。



57

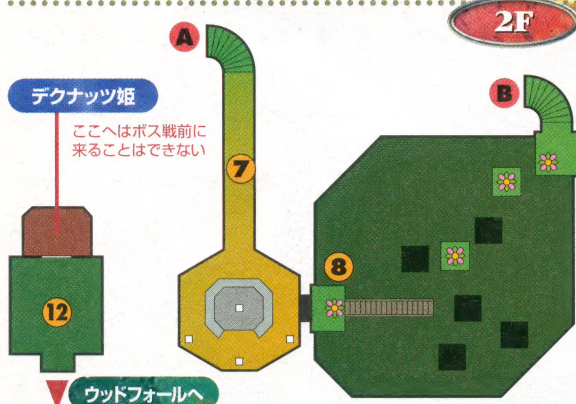


## ●PART.4● ウッドフォールの神殿～平和になった沼地

## デク花ジャンプと弓矢で進め!

いよいよ最初のダンジョンに潜入。ボスを倒すまでをガイドするけど、はぐれ妖精は自分で見つけてほしい。大妖精のお面があれば、そう苦労はしないはず。

## ウッドフォールの神殿

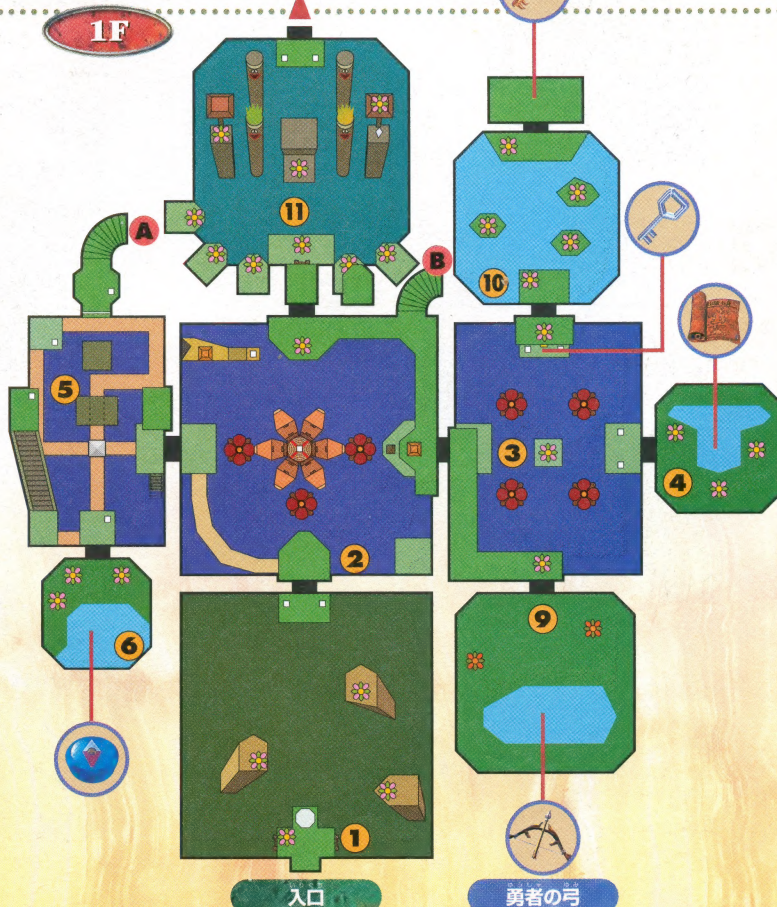
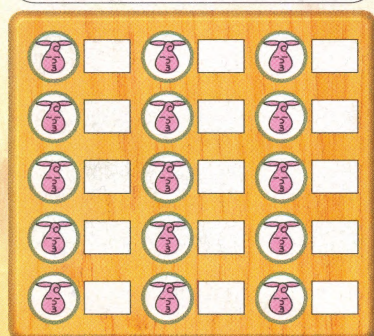


↑ダンジョンの中で「大賢の歌」を吹けば、ダンジョン入口にワープできる。また、ボス戦勝利後、入口にボス部屋へのワプタイルが出現する。セーブ後、再び沼地を平和な状態にしたいときは、これでショートカットすればいい



↑大妖精のお面をかぶっていれば、はぐれ妖精のいる部屋に入ると、髪がなびいて教えてくれる。また、はぐれ妖精のほうから近寄ってくるので、非常に便利。すべてのはぐれ妖精をつかまえたら、ウッドフォールの大妖精の泉へゴー! 以後、回転斬りを使えるようになる

## はぐれ妖精助けたよチェック





**1** デク花ジャンプで足場を渡っていく。スタルチュラは無視しているが、草の中のハートが欲しい場合は、先に剣がシャボンで倒しておくこと。弱点は腹だ。

**2** 下に降りて、**3**の部屋へ進む。もちろんデクナツリンクの状態で行くこと。リンクのままで水中に入ると毒のダメージを受けるのだ。水面に浮かんだ不気味な花は、デクナツリンクだと足場として利用できる。

**3** 中央にあるデク花を利用して、左側の足場にある**小さなカギ**をゲット。**4**の部屋へ進む。

**4** 3匹のスナッパーを倒すと、**マップ**の入った宝箱が現れる。



◀デク花にもくって待機し、スナッパーが花の上に移動してきたら、ジャンプで飛び出る。これで簡単に倒すことができる

**5** ブロックを奥へ押し（デクナツリンクでOK）、木の足場を右回りに進む。ブロックで行き止まりになったら、入口側に押し返す。右に曲がり鉄格子の扉の前に。この扉は、すぐそばのトーチを灯すと開く。火種は、この部屋のスタルチュラのいた場所だ。



◀火を運んでいると虫が近寄ってくる。水面に落ちないように、あわてずZ注目で正面に向きなおろう。デクの棒がない場合は、2の部屋入口にいる直立デクババからゲットできる

**6** ドラゴンフライは、**4**の部屋のスナッパーと同じくデク花ジャンプで倒す。2匹とも倒すと**コンパス**が出現する。

**5** さっき灯したトーチの火を、今度はこの部屋の上段に運ぶ。さらに火のついたデクの棒を持ったまま、空中に浮かぶ2つの足場をジャンプで渡り、クモの巣を燃やす。



◀跳べなさそうで跳べる。クモの巣の方にジャンプするときは、Zで正面に向きなおらず、そのまま3Dスティックを左に入力したほうがいい

**7** 3本のトーチを灯すと、**8**の部屋への扉が開く。先にうるさいクロボーを剣で全滅させておいたほうがいい。

**8** 下の段に降りてドラゴンフライを誘導し、入口のデク花で倒しておく後がラク。下の段には穴が開いていて、落ちると**2**の部屋に戻されてしまうので注意。移動する足場をデク花ジャンプで乗り継ぎ、Bの階段で**2**の部屋上段へ。

**2** リンクの姿でスイッチを踏むと、下段から上段へハシゴがかかる。上段の扉から**3**の部屋を通過して**9**の部屋へ。

**9** ダイナフォスを倒すと、**勇者の弓**をゲットできる。



◀Z注目しながら、スキをみて剣で攻撃。盾やバック宙もうまく使おう。炎攻撃は盾で防御できる

**3** **9**の部屋から出てくると、正面に目玉スイッチが見える。それを矢で撃つと、部屋中央のデク花が上下に動き出すので、それに乗り目玉スイッチの足場から**10**の部屋へ。

**10** ゲッコウを倒すと奥の扉が開き、**ボス部屋のカギ**をゲット。



◀まずゲッコウに剣でダメージを与えると、スナッパーに乗って暴れ出す。デクナツリンクに変身して、デク花ジャンプでスナッパーをひっくり返す（4の部屋のを要領）とゲッコウが逃げ回るので、リンクに戻り弓で攻撃（Z注目を忘れず）。この繰り返しで勝てる。カエルは、今は無視

**2** **2**の部屋上段まで戻り、ふみスイッチのあたりから、下段中央にある木の花のトーチを弓で撃つ。手前の火の灯ったトーチを通過させておらうと、木の花のトーチに火が移せるはずだ。木の花が動き出したら、**11**の部屋への扉前から木の花の上へ移動しよう。いま灯したトーチを火種に、今度は部屋の上にあるトーチを弓矢で灯す。これで**11**の部屋に入れるようになる。



◀写真のようにトーチをねらい続ける。木の花の回転にしたがって火種トーチが弓とねらってあるトーチの一直線上にきたら、すかさず矢を放とう。かなり難しいです、これ

**11** 先に弓矢でドラゴンフライやスタルチュラを倒しておく、空中移動がラク。正面のハシゴを降りて、入口側カベつたいにある足場を、デク花ジャンプで右へ進む。衝撃スイッチが目に見えたら、弓で撃つ。柱の上の炎が消えるので、柱の上へ衝撃スイッチの上へ部屋のいちばん奥へとデク花ジャンプで進もう。炎は一定時間で再び出現するが、猶予は30秒ほどあるのであせる必要はない。



◀ここから衝撃スイッチをねらう。矢がもったいなければシャボンでもOKだけど、かえって難しい



◀この水中はリンクでもOK。いちばん奥から戻ってくるときは、水中に飛び込めばいい



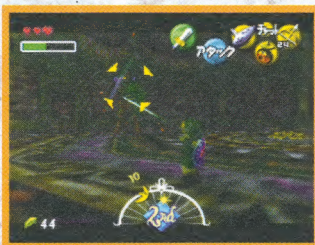
BOSS

## 密林仮面戦士オドルワ



これまでの「ゼルダ」シリーズとは違い、「このボスはこの倒し方」という明確な攻略法はない。とくに、このオドルワは状況に応じてさまざまな攻略法が考えられる（これは後から何度もプレイすることと無関係ではない）。バクダンも有効だし、持っていないければボス部屋にあるバクダン花を利用してもいい。デク花ジ

ャンプで上空からデクの実を当ててもいいし、ひたすら剣で攻撃するのでもだ。



▲まあ、そうは言ってもダンジョンアイテムは有効だ。Z注目で弓を撃つ。ボスも防御するが、かならず大きな攻撃のあとに入ることができるはず。弓でダメージを与えたら近づいて剣で防御すること。

## STEP.1 「誓いの号令」を覚えよう

オドルワに勝つと、**オドルワの亡骸**をゲットできる（これはお面画面ではなく、コレクト画面に記録される。4つの神殿のボスを倒せば、この画面に4つの亡骸がそろはす）。このとき新たなメロディー「誓いの号令」を覚えることができる。やがて必要になるたいせつなメロディーだ。



## STEP.2 デク姫をピンに入れて運ぼう

ボスの部屋から**12**の部屋にワープしてくる。ツタを剣で斬ると、ようやく捕らえられていたデク姫に会うことができる。ピンに彼女を入れて、デクナッツ王のもとに運んであげよう。



▲まさかデク姫をピンに入れることができるとは…。彼女いわく、きゅうくつなんだって。そりゃそうだ



▲12の部屋から出ると、ちょうど神殿の入口の反対側にいられる。正面に進めば沼地へ戻れるぞ



▲沼地からはすっかり毒が消えている。もちろんセーブすれば、再び毒沼に戻ってしまうが…。つかの間の平和な沼地を楽しもう

## STEP.3 デクナッツのほくら

デク姫を助けたお礼として、執事が何かを用意してくれたようだ。デクナッツの城前を、マメまきポイントとは反対の方向に進んで行こう。デクナッツのほくらで執事が待っているので、彼を見失わないようにひたすら追いかけて。執事を見失い、まごまごしているとスタート地点に戻されてしまうぞ。



▲基本的にはデクナッツリンクで追いかければよい。ときどき水面があるので、ビツ、ビツと跳ねて行ける



▲オートジャンプを利用しないと渡れない足場はリンクの番番。お面をセットしたCボタンを2度押しして、素早く変身



▲追いかけつこの終盤で、足場に炎に包まれている場所がある。ここから衝撃スイッチを引で撃つと。ゴールは間近だ



▲執事のお礼はブーさんのお面。これをつけていると、魔法のキノコのありがたがきづけられる（左の写真のように紫色で表示される）。これをピンですくいと、コタケに渡せば、青いクリル（体力・魔法力ともに回復）をゲットできるのだ

## ブーさんのお面



## ハートのかげら

▲不思議の森でコウメを助けた状態、沼地が平和になった状態、この2条件をクリアしていると、ポートクルーズで改めてゲームができる。このミニゲームをクリアすればゲットできる





●PART.5● 山里～ゴロンのほころ

# この寒さ、なんとかしてほしいゴロ

次にめざすのは北だ。雪に覆われた登山道を進めば、やがて山里にたどりつくぞ。ここまで来れば、ゴロンたちの住む集落はすぐ近くだ。

## STEP.1 弓とバクダンで進め

タルミナ平原から山里へ続く登山道は、大きな氷がジャマして通ることができない。氷の前でチャットの動きに注目しよう。巨大なツララが見つかるはずだ。これを弓で撃てば、氷が割れて先へ進めるようになるぞ。



途中、道をふさぐ大雪玉はバクダンで破壊できる。バクタンは、町の雑貨屋でボム袋を買ってあげれば持てるようになる。

## STEP.2 まことのメガネをゲット

山里から、ふたご島を抜けてゴロンの里に進もう。Aの場所で、フクロウに出会うはずだ。フクロウを追いかけ、離れ山のほころに無事にたどりつくと、まことのメガネをゲットできるぞ。



空中を歩けないって？  
よく見ると、フクロウの羽が見えるはず。そこには見えない足場があるのだ。ほころからの帰りは、まことのメガネを使えば安心。

## STEP.3 ダルマーニを追いかけて

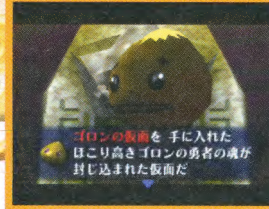
フクロウに出会った場所に戻ると、ゴロンの幽霊(ダルマーニ)を発見できる。まことのメガネを使わないと見えないぞ。彼を追いかけて、Bの場所にある墓まで行こう。



氷の浮いた場所は、テクナツツリンクの水で溶かして進む。面とひが便利。



垂直カベ登りは、まことのメガネでハンゴを確認しながら進む。途中いくつか別れ道があるが、正解は右→左→上だ。



## STEP.4 ゴロンの仮面をゲット

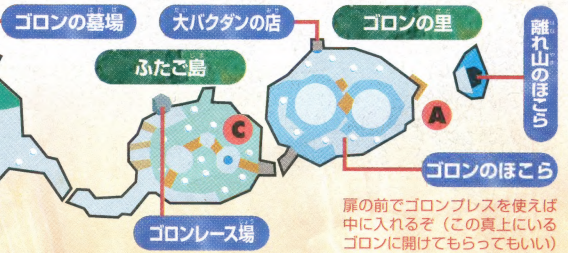
ゴロンの墓場で「いやしの歌」を吹けば、ダルマーニからゴロンの仮面をゲットできる。ゴロンの仮面をつけた状態で墓を動かすと、温泉のお湯がわき出てくる。ビンに入れて持ち運べ、氷の前で使えば氷を溶かすことも可能だ。

## STEP.5 長老をさがせ

ゴロンのほころに泣き続けているチビゴロンがいる。スノーヘッドに出かけた長老が戻らないのが原因だ。長老はふたご島～山里あたり的大雪玉に埋もれているが(チャットに注目していれば見つかる)、見つけたとしても氷づけになっている。ゴロンの墓場から温泉のお湯を運び、長老にかけてあげよう。



温泉のお湯はすぐに冷めてしまうので、まるまりダッシュで急ごう。まずはCの場所の氷を溶かしておくとラク。隠し穴の中にお湯があるのだ。



## STEP.6 「ゴロンのララバイ」を覚えよう



長老が「半分だけの子守歌」を教わった。チビゴロンのところに戻り、「ゴロンのララバイ」を完成させよう。

はみだしゼルダ

チビゴロンの部屋からデクの棒で火種を選び、ゴロンのほころの全トーチを灯すとシャンテリアが回転する。チビゴロンの部屋の前からまるまりジャンプしてシャンテリアに体当たりすると……(つづく)



●PART.6● スノーヘッド～春の山里

冷たいダンジョンを炎の矢でクリアせよ

2番めのダンジョンでは、ゴロンの仮面が大活躍。もちろん、時にはリンクの姿に戻ることもたいせつ。寒～いダンジョンかと思いきや、溶岩地帯もあるゴロ。

STEP.1 「ゴロンのララバイ」で神殿に潜入!



★スノーヘッドの神殿へ行くには、山里からさらに登山道を進む。途中ゴロンリンクのまるまじジャンプでしか越えられない場所がある。神殿前の強風が吹く道は、タイコでゴロンのララバイを演奏すればOKだ。



★強風がやんでも大雪玉には注意。ゴロンパンチで破壊しよう。神殿に向かうには左に進んで坂をぐるぐる上がる。右に向かえば、大妖精の泉だ



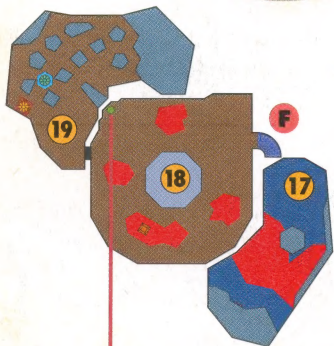
B1

ゴロン専用スイッチ

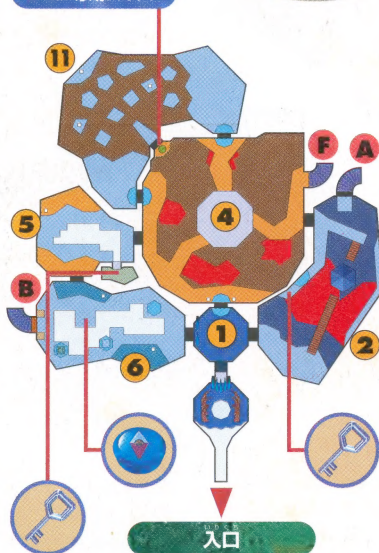
1F

炎の矢

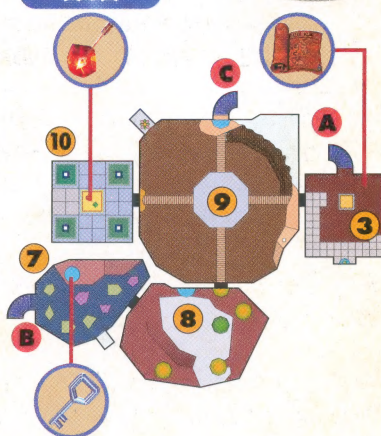
2F



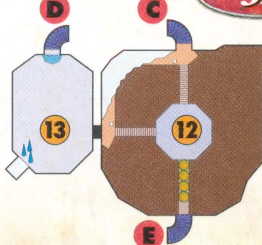
ゴロン専用スイッチ



入口

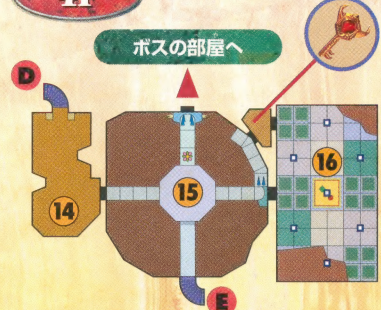


3F



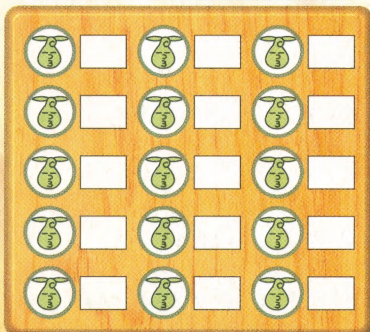
4F

ボスの部屋へ

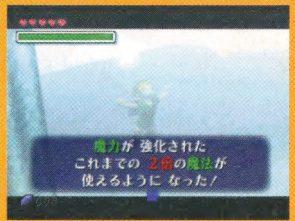


スノーヘッドの神殿

はぐれ妖精助けたよチェック



◆神殿内のすべてのはぐれ妖精をさがして、スノーヘッドの大妖精の泉に連れていこう。お礼に、魔法力を2倍にしてくれるぞ



電気が強化された  
これまでの2倍の電圧が  
使えるようになった!



**1** うるさいシロボーを剣で倒してから、さかさツララを剣で斬ろう。ブロックはゴロンリンクでないと押せない。奥の部屋のホワイトウルフスは部屋に入るたびに現れるので、無視したほうがいいのかも。まずは**2**の部屋へ。

**2** まるまりジャンプで、つり橋を渡る。いちばん手前のフリザドが冷気を吐き終わったらスタートしよう。無事に渡れたら、リンクに戻ってAの階段に向かってジャンプ!



◆写真のように、まっすぐ奥に進めるようなアプローチ体勢をとっておくこと。失敗すると、B1の17の部屋へ落ちる。2の部屋にはハシゴで戻ってこられる

**3** ボムチュウを盾でやりすごし、宝箱から**マップ**をゲット。

**4** **2**の部屋経由で、このダンジョンの中心となる**4**の部屋へ。見上げると、はるか高い場所まで足場があるはず。目の前のグレーの岩が柱となって伸び縮みし、それを上の階での足場とするのが、このダンジョンの仕掛けだ。まずは正面に見える扉から**5**の部屋へ進もう。

**5** 左手の2段ブロックを4マスぶん引き、今度は部屋の奥まで押す。すると上段に宝箱が現れる。セットしたブロックを足場にして、後で取りに来ることになる。ブロックのあった場所から**小さなカギ**をゲットし**4**の部屋へ戻る。

**4** 赤い扉のかべづたいに立ち、トーチを通して弓を撃てば氷が溶け、**1**の部屋に戻れる。カギつき扉を開き**6**の部屋へ。

**6** **コンパス**をゲットして、奥のかべをバクダンで破壊する。現れた階段Bで**7**の部屋へ。炎の矢入手後なら、氷を溶かしてブロックを動かし、上段から**5**の部屋へ行ける。さっきセットした2段ブロックを足場に宝箱が取れる。

**7** 天井のツララを弓矢で落として、足場を確保する。左手の上段の大雪玉を破壊すれば、**小さなカギ**をゲットできる。そのカギを使って**8**の部屋へ進もう。

**8** ゴロン専用スイッチをプレスでふんで、**9**の部屋へ。



◆入口右手のスイッチをふむと、目の前のスイッチがせり上がる。それを足場に、リンクの姿で9への扉の前へ



◆ゴロンリンクで緑のスイッチをふみ、さっき足場にしたスイッチをふみに戻す。このときはゴロンのままでOK



◆足場にしたスイッチをふんだら、下段のせり上がっているスイッチにリンクで上がり、そのまま9への扉へ急げ!

**9** 正面に向かってまるまりジャンプ。今度は右手のかべづたいに、ななめ雪の上をまるまり移動。たどりついた足場から、また正面にまるまりジャンプ。これで**10**の扉の前に来たはずだ。

**10** ウィズローブをZ注目して弓で撃つだけ…、と言うのは簡単だが苦戦は必至。冷気は盾で防ぐことができないので、氷づつにされる前に逃げるしかない。倒せば**炎の矢**ゲット。



◆4カ所の足場をめぐるしく移動する。こちらもフットワークを軽くして、足場を順にチェックしよう。実体が現れたらZ注目できるので、矢を放て!

**2** **9**、**3**の部屋を経由して、**2**の部屋へ。炎の矢で氷と2体のフリザドを溶かせば、**小さなカギ**をゲットできる。

**4** 炎の矢で2つある緑の扉の氷を溶かす。どちらも**11**の部屋につながっているの、好きなほうの扉を入ろう。

**11** ジャマなフリザドを炎の矢で溶かしておき、3本のトーチを炎の矢で灯す。手際よくやらないと、火が消えてしまう。足場を落ちるとB1の**19**の部屋だ。デク花ジャンプで**11**の部屋に戻るか、**18**の部屋→階段F→**4**の部屋という順路でやり直そう。

**4** **11**の部屋でトーチを灯せば開く扉を入ると、鉄格子の向こうに見えていたゴロン専用スイッチの小屋だ。スイッチをプレスでふみ中央の柱を伸ばしたら、**11**→**4**→**1**→**2**を経由して、マップをゲットした**3**の部屋へ。



◆左がスイッチをふんだ後の4の部屋の状態。右が柱の頂上にあたる15の部屋の状態だ。青い部分はゴロンハンノで壊せるが、それはまた後で…

**3** 炎の矢で上段のフリザドを溶かすと、目玉スイッチが現れる。今度はそれを撃てば、台座がエレベーターとなり、**9**の部屋へショートカットできる。

**9** ななめ雪の下の足場を通り、階段Cをふさぐ氷を溶かす。

**12** 階段Cで**12**の部屋に入ったら、ななめ雪をまるまりで進み**13**の部屋へ。

**13** ヤメンナーは無視してOK。扉をふさぐ氷を溶かして、階段Dで**14**の部屋へ。

**14** 2体のダイナフォスを倒すかやりすごし、**15**の部屋へ。

**15** 柱の頂上は、ここまで伸びている。その足場を渡って、正面の**16**の部屋へ。入口手前のさかさツララで、ハートなどの補給をしておこう。

**16** ウィズローブと2度目の対決。基本的には**10**の部屋と同じ戦法でいいが、移動する足場が増えている。倒せば、**15**の部屋で**ボス部屋のカギ**をゲットできる。



**9** ボスカギをゲットしたら、**14** (ダイナフォスは無視) → 階段D → **13** (イーノーは無視) → **12** (ななめ雪をまるまり) → 階段C → **9**の部屋へ。目の前の柱に青い部分があるはず。2カ所とも、ゴロンパンチで破壊しよう。ちょうどダルマ落としのように、柱がそのぶん縮むのだ。



◆左が、9でダルマ落としする前の12の部屋の状態。右が、9でダルマ落とした後の12の部屋の状態

**12** 階段Cで**12**の部屋に戻り、目の前の青い部分をダルマ落とし。ななめ雪で右の足場に移動して、さらにダルマ落とし。ここまで計4回パンチしたはず。ななめ雪で戻れば、柱の頂上を足場にして、階段Eへ進めるようになった。



◆左が、12の部屋で1回だけダルマ落とした状態。右がダルマ落としが完了し、階段Eを向いた状態。正面の大雪玉をパンチで壊して進め

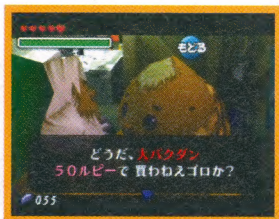
**15** まるまりジャンプで足場を渡れば、ボス部屋の前だ。

## STEP.2 大バクダンをゲットしよう

ゴロンの里の大バクダンの店に行き、大バクダン運びにチャレンジしよう。時間内にゴロンレース場前のお岩を爆破できたら、再びお店に帰ろう。以後、クロックタウンのバクダン屋で、**大バクダン**を買うことができるようになる。



◆坂道は、先にバクダンを上段に投げておき、まるまりで後を追う。敵はすべて無視して、急げ、急げ



◆町のバクダン屋では、ゴロンリンクで買うこと。1個50ルビー。危険な商品のため、1個以上持ち歩くことはダメ

## STEP.3 大爆走! ゴロンレース

大バクダンでゴロンレース場の入口を開いたら、おまかせゴロンレースの開幕だ。1位の賞品は、**砂金(ピン)**だ。タイムを縮める走りが勝利につながることは間違いないが、意外なへっぽこタイムでも勝てる時がある。要は、敵のジャマを避けつつ、1位をキープするように心がければいいようだ。ちなみに、一度セーブして時間を戻してしまうと、再びゴロンレースに参加するためにはゴートを倒して春の状態にしなければならない。大バクダンで入口を開けてもムダなのだ。



## BOSS

## 仮面機械獣 ゴート

まずは氷づけになっているボスを、炎の矢で起こしてやる。ボスは突然部屋を走り出すので、まるまりダッシュで追いかけて。スピードが乗ったときのトゲ状態でボスにぶつかればダメージを与えることができる。これを繰り返せば勝てるはず。走りながら、緑のツボで魔法力の回復も忘れずに。ボスが発射する青い光のタマは、左右に体をふってよけよう。



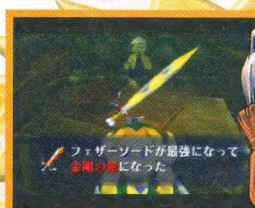
◆後半はバクダン&岩石攻撃をしかけてくる。段差を利用して、上空から体当たりするといい感じ

## STEP.4 金剛の剣は最強の武器

山里のカジ屋は、リンクの剣を1日あずかることで**フェザーソード**に鍛えてくれる。しかしこの状態では、刃こぼれをおこしてしまうためまいち。ゴロンレースでゲットした砂金を持っていき、さらに強力な**金剛の剣**に鍛えてもらおう。



◆最初の日。ゴートを倒し春にしてから、まずは100ルビー払ってフェザーソードにしよう。すぐにゴロンレース場へ



◆次の日の朝。フェザーソードを取りにいくとき、砂金を持参で。おじさんが「剣を鍛えるか?」と聞いたら、「はい」と答えて砂金を渡そう。最期の日の朝には完成している。セーブしても手元に残るぞ



## ハートのかけら

◆ゴロンのほころの近くにいるアキンドナツに、沼の権利書を渡す。ゆずってくれたデク花を使って、高い場所にあるハートのかけらをゲット。冬でも春でもお好きなときに





●PART.7● ミルクロード～グレートベイの海岸

# エポナに乗って海を目指せ!

最期の日以外は、大きな岩がジャマして入れなかったロマネー牧場…。柵がジャマして進めなかった海方面…。この先、さらに冒険の舞台は広がるぞ!

## STEP.1 ミルクロードの大岩を破壊しよう

ミルクロードをふさぐ大岩を、大バクダンで破壊しよう。これで、最初の日から、ロマネー牧場に入ることができる。

## STEP.2 おかえりエポナ!

弓矢を持って、とことこ歩いているロマネーに話しかけ、弓の「練習」をしよう。このミニゲームをクリアすると、ロマネーから「エポナの歌」を教われる。懐かしいこの歌! これでエポナがリンクのもとに戻ってくるぞ。



↑練習は何度もできる。これまでの新記録の1分を抜くと、ゴホービは…?



↑エポナで走れる範囲は広い。牧場、タルミナ平原以外にも、沼地、海岸もOKだ

## STEP.3 エポナに乗って海岸へ

タルミナ平原と海岸をつなぐ道は、エポナに乗っていれば越えることができる。砂浜もエポナで走ることができるぞ。



## STEP.4 ソーラのお面をゲット

まずは海へのワープポイントを確保しておきたい。フクロウの石像は海洋研究所前にあるが、リンクでは上がることができない。Aのあたりにソーラバンド「ダル・ブルー」のギタリスト、ミカウが浮かんでいるので、泳ぎながら彼を砂浜まで押してあげよう。「いやしの歌」で、ソーラのお面をゲットできる。



↑Aで泳ぎながらウロコノシエイルカを上下に動かすと、イルカのよこじりジャンプで上がる。これで海洋研究所に上がることができる



## ハートのかけら

この時点でゲットできる、その他のかけらは、となりの「はみだしゼルダ」をチェックしよう!



↑ロマネー牧場。ドッグレースの景品。調子のよさそうな犬を選ぶこと。犬の調子は、まことの仮面で判断できる



↑タルミナ平原。海岸入口そばの岩の下。ハチの巣を壊してから、ソーラリンクで水中にもぐる。デクノリに注意



↑海洋研究所の水槽のサカナに、5匹のサカナをあげる。各地の隠し穴などからサカナをビンで運ばばいい

## タルミナ平原へ



↑海岸マップBの場所。滝の底のライクライクを倒す。地上から弓を撃つとラク



↑山里からゴロンの方へ行く途中のふたご島。春になったら氷が溶けるので、ソーラリンクで水中にもぐる



↑クロックタウンの宝箱屋。ゴロンリンクでゲームをクリアする。なぜか仮面によってブレイル料金が違う…

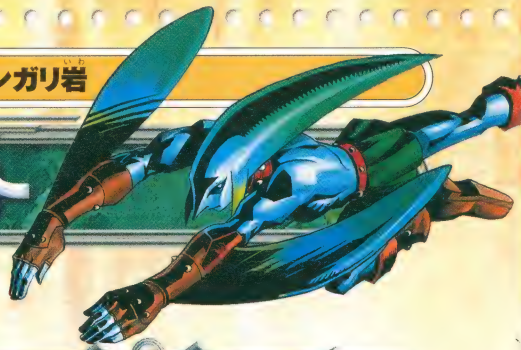
はみだしゼルダ

その他のハートのかけら→沼の射的場を2回目パーフェクト(1回目は失立)。町の射的場を2回目パーフェクト(1回目は失立)。ハニーターリンの店3日間パーフェクト。すべて弓が必須。



●PART.8● ゾーラホール～海賊の砦～トンガリ岩

# お待たせ!フックショットゲット



ダル・ブルーのヴォーカリスト、ルルの声を取り戻すために、7つのタマゴを求めて海賊の砦へ。3つめのダンジョンへの道は遠い…。

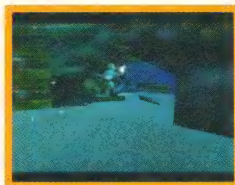
## STEP.1 海賊の砦へ向かえ

海洋研究所、ゾーラホールで得た情報をまとめると、要するに7つのタマゴを探さなくてはならないようだ。タマゴを求めて、海賊の砦に向かおう。



フックショット  
ゲット後なら、  
このマツを使  
ってショットカ  
ットできる

ゴロン専用スイッチ



↑海賊の砦入口は水中にある。ゾーラリンクで体当たりすれば、木を壊して中に侵入できる

海岸へ

## STEP.2 まずはCの場所に進もう

海賊の砦に入ったら、まずは4艘の巡視船に見つからないように水中からAの場所をめざそう。陸に上がるときは、マップのレーダーで最後尾の船が通り過ぎたことを確認すること。ゴロン専用スイッチをふめば、Bの場所(水中)に入口が開く。中はほとんど1本道だ。海賊たちはいないが、トラップや仕掛けは多い。やがてCの場所に出られる。Dを通して、ようやくここからが本番だ。



←水流につかると、またBの場所からやり直し。鉄格子のある部屋では、ゾーラブーメランが弓で衝撃スイッチを操作させ進む

◆望遠鏡のある部屋は、望遠鏡に背中を向けて目の前の空中機雷をゾーラブーメランで破壊し、カベの衝撃スイッチを操作させる。扉を出ればCの場所だ



## STEP.3 フックショットをゲット

海賊を弓で撃ち気絶させ、Eの見張り塔からFの入口をめざす。海賊のボスであるアペールが、部屋の上部から見おろせるはずだ。その部屋の宝箱にフックショットが入っている。



◆この部屋では、無効。部屋上部の鉄格子からハチの巣をねらえば、ハチに驚いた海賊たちが逃げていく。フックショットを頂戴しよう

出入口対応表

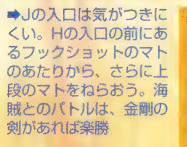
F	↔	G
アペールのいる部屋。フックショット宝箱。		
H	→	I
J	→	K
L	→	M
それぞれ広場からフックショットを使って入る。計3回海賊兵士とのバトルが待ち受けている。勝てば、次の部屋にタマゴがある。		

## STEP.4 4つのタマゴをピンで集める

フックショットをゲットしたら、4つのタマゴを集めよう。まず1つめは、そのフックショットをゲットした部屋にある。天井にフックショットを刺し、ゾーラリンクで水槽の中に入る。タマゴはピンに入れて持ち運べるが、この時点で3個以下しか持っていないければ、いったん海洋研究所の水槽にタマゴを入れ、また戻って来なければならない。もちろん、この後トンガリ岩でゲットする3個を含めた、計7個を3日間で集めること。



◆シェブルードは、もぐった状態でRを押しながらBボタンで倒すという。ちなみにクチが開いてないときはダメ





## STEP.5 タツノオトシゴにガイドしてもらおう

海賊の岩で4つのタマゴを集めたら、残りの3つをさがしにトンガリ岩へ。ここへは**タツノオトシゴ**のガイドなしではたどり着けない。タツノオトシゴは漁師の家にいるが、漁師に海賊の写真を渡す必要がある。写し絵の箱で、撮影しておこう。



海賊の写真は気絶してるところでもいい。タツノオトシゴをゲットしたら、6ページのマップの地点へこー

いったんトンガリ岩から海洋研究所に戻ると、タツノオトシゴのガイドはなくなる。ピンが2回以下で自力で2回めを行くしかない

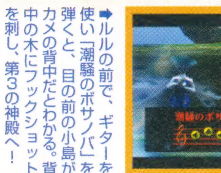


## STEP.6 「潮騒のボサノバ」を覚えよう

トンガリ岩で残り3つのタマゴをゲットしたら、海洋研究所へ。これで7つのタマゴが集まった。タマゴをすべて水槽に放すと「**潮騒のボサノバ**」を覚えられる。ゾーラのみさきにたたずむ、ルルのもとへ急げ！



トンガリ岩の海へは、最深部ではブーメランで倒そう。中間部のやつは泳ぎながらバリア攻撃が有効。タマゴは横穴の奥にある



ルルの前で、ギターを使い、海賊のボサノバを弾くと、目の前の小島がカメの背中だとわかる。背中の木にフックショットを刺し、第3の神殿へ！

## ハートのかけら



ソラホール。ドラマーの部屋の天井近くにあるミカウの部屋へフックショットで上る。日記をチェックしたら…

ジャバスとセッション。彼の演奏に続き、日記で覚えたメロディをギターで弾く



リーダーの部屋へ行き、リンクの姿でメロディを奏でる。ジャバスの作ったフレーズごと、オカリナで吹くこと



ソラホール。ルルの部屋の中にあるアキノナツに、山の権利書を渡し、デク花ジャンプでゲットする



海賊の岩。衝撃スイッチのある部屋の奥の部屋の中。上段のゴロン専用スイッチを押して、制限時間内に奥の中へ



トンガリ岩。海へビを全滅させる。時間に余裕があれば、タマゴ集めに向かったときにゲットしておきたい



フックショットでゲット後、海岸のいちばん奥にある薄の上でピーパーレース。最初のごぼうはピン。その後に再挑戦



グレートベイの海岸。海賊の岩方面の岸壁をフックショットで進む。カカシと魔法のメメ、および泉の水が必要



スノーヘッド手前。ゴロンジャンプで進む道から見える岩の上。まことのメカネで足場を確認しながら、最後はフックショットを使ってゲット

## ●EXTRA● ボンバーズ団員手帳

### 幸せ計画進行中!

本筋の攻略はバッチリ進んでも、団員手帳はなかなか進まないという人に、こっそり教える手帳の中身！



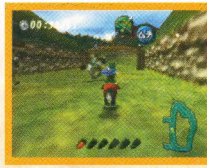
**グル・グルさん**：1～2日目の夜に、洗濯場で罪の告白を聞いてあげる。お礼に**プレー面**がもらえる。それを持ってロマニー牧場のコッコ小屋へ行こう。



**ナデクロさん**：コッコ小屋でプレー面のマーチ（Bボタン）を使い、ヒヨコを連れて行進する。全てのヒヨコを連れ歩いたら、コッコになる。お礼は、超便利な**ウサギずきん**。



**バクダン屋のおばあ**：最初の日の深夜、町の北でスリから荷物を守る。お礼は危険な**バクレツのお面**。荷物を守らない場合は、スリのサコンの盗品が後日マニ屋に流れる。



**ゴーマン兄弟**：1～3日目の昼にエポナに乗ってゴーマントラックへ。馬レースに勝てば**ガロのお面**をもらえる。イカーナの谷へ行くには、このお面とフックショットが必要。



**ロマニー：ピン**  
**クリミア**：  
**ロマニーのお面**

1日目の昼、ロマニーの「練習」をクリア後、深夜2時30分の約束をする。その時間から現れるオバケを弓で撃退し（このときエポナには乗らないほうがラク）、無事に牧場の牛を守ったら、次の日の夕方6時に、クリミアの馬車に乗ってクロックタウンへ。途中、ゴーマントラックで野盗に襲われるので、弓でミルクを守りぬく。



## ゼルダの伝説 ムジュラの仮面

# 開発スタッフ アポート

前作のときに行っていた好評だった、開発スタッフアンケート。もちろん今回もお願いしてきました。ちなみに、クロックタウンの住人たちよりも濃い皆さんの似顔絵は、アートディレクター今村さんの作。『ムジュラ』のあんなことやこんなこと、たっぷり31人ぶん。開拓者たちの生の声をどうぞ！

- ①担当部分での苦  
労話や開発秘話。  
②ユーザーに伝え  
たいこと。



**森田 和明**

KAZUAKI MORITA

●ボス等の敵プログラム、オブジェクトプログラムのお手伝い。

①ラスボスの「必殺〇〇攻撃！」は実際に私の夢にでてきたシーンを再現したものです。あと、「つりぼり」ですが、今回はプレイヤーが時間を忘れると世界が減ってしまうので遠慮させていただきました。②のんびり釣りでも行ってきます。



**滝澤 智**

SATORU TAKIZAWA

●中ボス、ザコ敵（一部のNPC）の仕様、デザイン。

①いつもなんですけど、ついつい欲を出して、凝ってしまうんです。デク姫のボニーテールが全部動くようにしちゃったり、スタルキッドの肩や首がはずれるようにしちゃったり。中ボスのデモも、簡単にするつもりがいつのまにか……。で、後で自分が苦労するという完全自爆型。でも、そんなところも見て楽しんでもらえたらホントにうれしいです。②このゲーム、いろんな遊び方ができるようになってます。敵キャラの攻略法もひとつとは限りません。敵と遊ぶときにもいろんな武器・アイテム・方法を試してみよう。意外なカンタン攻略法があったり、面白い反応が見れるかも。敵だからって目のカタキにしないで、いっぱい遊んであげてください！



**岩崎 敏夫**

YOSHIO IWAWAKI

●プレイヤー、ゲームシステム、プログラム。

①ゲームシステムの基本部分は、『時のオカリナ』と同じなので、ゲームとしての形は早い段階で動いていたのですが、前作と見た目に同じ様に思えてしまうのが悩む所でした。②今度のゼルダは前回よりも、時間とともにゲームをするので、よりゼルダの世界に入り込めるといいます。本当に月が近づいてくるとドキドキします。皆さんもドキドキして下さい。



**早川 賢三**

KENZO HAYAKAWA

●基本&ゲームシステム、エフェクトなどのプログラム。

①今回のまことのメガネは前作よりバージョンアップしてます。半透明を正しく出すのにちょっとテクを使ってます。ちょっと重くなったけど（笑）。メガネを使うと重くなるシーンには何か隠されているかも！今回の星は実はプレイヤーの名前によってほとんどの星の配置が決定されているのです。夜になったら自分だけの星座を探してみはどうでしょう。②じっくり腰をすえてプレイして下さい。そんなゲームです。



**葛原 貴光**

TAKAMITSU KUZUHARA

●町人や敵キャラのプログラム。

①町人系では、ボンパーズが苦労させられました。以前は、毎日逃げる場所が違って、さらには夕方になれば、いなくなってしまうという時間制限つきで、かなり激ムズでした。現在は24時間作戦展開中なのでご安心を（笑）。最初は、隣のチンクルを狙っていた、ということも秘密です。ウィズローブも思い入れのある敵キャラの一つです。これまた以前は、間違えて分身に攻撃を加えると氷ならアイスキースに、炎ならファイヤーキースに化けてきてたし、さらには各魔法が床に着弾すると、フリザドやファイヤーキース×3が発生して、手がつけられない強さでした。なんか、こんなばっかりですね。②「完全なエンディング」を見ようとするかなり大変だと思います。あきらめずに遊んでください。何度でも、やりなおしができる、人生なのでから……。



**佐々木 誠**

MAKOTO SASAKI

●自然環境&デモシーンのプログラム。

①今作に入って最初に担当したキャラが、相棒妖精チャット&トレイルでした。知る人ぞ知る、今回最も名前が変更されたキャラクタではないでしょうか？私のプログラムには、いまだに【デモ用「ナビィ」じゃなくて「ベル」と思いきや「チャット」】、【黒妖精「モンド」と思わせて「トレイル」じゃないよ「トレイル」】という、ふざけたコメントが残っております。②この世界での3日間、様々な天候も変わります。その場所を攻略する日、時間帯によって他人とは違う印象を持って頂けるのではないかと思います。「ああ……密林地帯は、いつも雨降りの中をとびはねとったなあ〜」とか……。謎解きに疲れたら、「ぼーっ」と歩

き回って自分のお気に入りのスポットを探して回るなんてのも、いかならんでしょう？



**梅宮 浩**

HIROSHI UMEMIYA

●敵プログラム。

①敵を多く出す部分で、できるだけ処理落ちしないよう工夫するのが大変でした。②今回のゼルダは3日間を繰り返すという、ちょっと変わったシステムで、時間の流れでイベントが発生したりします。イベントが発生するかしないかで後の展開が変化するのがありますし、クリアする分には見なくてもいいイベントも多数存在します。3日間いろいろ試して、ゼルダの世界を十分に楽しんで下さい。



**住吉 伸啓**

NOBUHIRO SUMIYOSHI

●人（アンジュ・ポストマン等）関係のプログラム。

①今回は常に時間が流れるということで、NPC達もいろいろとスケジュールを持つことになり、前回にくらべて、そこで生活している感じができたのではないかと思います（その分、前回より大変でしたが……。特に、アンジュ・ポストマンの2人）。②ゼルダのようなゲームでは、謎解きや、敵との戦闘なんかメインになってしまいますが今回はNPC達にも目を向けてやってください。全員個性があっておもしろいですよ。あっ、あと宇宙人撃退イベントの前に、ロマニーに風船割りゲームを「練習」と言ってさせられますが、実際の撃退時には馬に乗らない方が楽です。はい。



**山田 洋一**

YOICHI YAMADA

●メモリー管理など、プログラムコーディング用システム設計。

①初期のキャラ変身のテストでは、リンクのモーションでキャラクターがゴロン達でしたので、馬に乗ったゴロンとかがいました。ストーリー上なくなりましたが、かわいかったです。拡張メモリーで、たくさんキャラが、いろんなモーションをしてくれます。デザイナーさん達のセンスが生きた細かなキャラのしぐさを見て楽しんでください。②「ゼルダの伝説」という世界観で、作り手も、いろんな遊びをクリエイトしています。ユーザーさんも、遊び手として、いろんな楽しみ方をぜひみつけてください。「自分は、このゲームでこんな事して遊んでいるよ！」というのがないと、とてもうれしいです。



**松谷 賢治**

KENJI MATSUTANI

●地形/コリジョン 3Dの当たり判定チェック処理、馬跳びのプログラム。

①既に前作で3D空間内で遊べるシステムはできあがっていたので、どれだけ磨き上げるか、どのような処理を付加して、違いを見せるかが大変でした（右下マップの部屋切り替え時にスクロールの処理を入れたり）。とは言え、システムを変えなかったことにより、前作を越えるような量ながら、変えなかった部分に関しては前作よりスムーズに開発できたと思います。②私はツールに関わったのですが、前作や他のゲームと比べてもキャラ



ラクターのスケジュールの処理は非常におもしろく仕上がっていると思います。今までプレイヤーの行動を受けるだけだった人々が、自分で行動しているのを見ることは他ではできない体験だと思います。前作同様3D空間で楽しく遊べるゲームに仕上がっていると思いますし、更に追加されたお面システムやスケジュールシステムなどにより、不思議な世界を楽しめるようになっています。世界を救うために積極的に行動するのも自由ですし、本筋から離れて道草を食うのも自由なので(笑)、それぞれ皆様の好きなように楽しんでもらえると嬉しいです。



**高野 充浩**

MITSUNORI TAKANO

●スクリプト。

①タルミナに住む人々のセリフの中に我々のキモチが入っています。その1…開発が大詰めになったとき、スタッフ達は、「ッショ!今夜もテツヤか…完成すんのかな、コレ」「ッショ!やっぱりテツヤか…間に合うかな、コレ」(by大工)。その2…開発が大詰めになったとき、家庭と仕事にはさまれた、ディレクター達は、「…ヨメさんの話は、やめようよ」(byドール町長)。その3…作品が完成したとき、我々は、「大変な目にありましたねえ…」(byお面屋)。②今回のリンクはいままでの「世界を救うために戦う勇者リンク」というより、自分に関わった人々のために戦う「一人の少年リンク」として描かれていると思います。ですから、できるだけ多くの人々と出会い、その人々の悩みを解決してエンディングをむかえてください。そうすれば、普通にゲームを終わらせただけではわからなかった人間関係やストーリーが見えてくるはずです…たぶん。我々からユーザーに一言、「アナタならきっとうまくいくはず。自分の力を信じなさい…信じなさい…」(byお面屋)。



**木村 茂夫**

SHIGEO KIMURA

●フィールド上のセット調整、データのコンパイル作業。

①なかなか通ってプレイしてみる時間がなかったため、確認作業が遅れました。②前作と違い、のんびりと歩き回っている余裕がないかもしれません。そこをあえて観光気分で見えて回って下さい。新しい発見があるかもしれません(あらさがしはしないでネ)。あと、なるべく攻略本を見ないでプレイして欲しいものです。



**森本 嘉久**

YOSHINORI MORIMOTO

●「海賊の砦」「デクナツのほこら」「墓の下」の地形デザイン。

①私は家庭用ゲームを作るのは初めてだったので、わからないことも多くとまどいもありました(99年9月途中入社)。そこでまず大変だったのがゼルダメンバーの顔と名前を覚えること、N64のハードの癖、性質を理解することでした。N64の癖を自分のモノにできてきたのも終盤にさしかかってからです。コース変更、地形変更は何度も繰り返され、最終的にはベストな形で出せたと思います。②今回のゼルダって、基本的に純粋なキャラしかでてこへん所がいいですね。それぞれのキャラが自分の仕事(特徴)を最後

(終末)まで全うしている姿は、最近の自分には欠けているもの(あれ?)やったりして。これからはちょっと、ポストマンを見習おうと思いました。最後に、自分が担当したマップは何度も行かない場所なのでたまには遊びに行ってみて下さい。



**今村 孝矢**

TAKAYA IMAMURA

●アート・ディレクター。

①全体的な印象を前作といかに変えるかという点。今回は今までにない独特の物にしたかった。②あきらめずに気長にプレイして欲しい。時間がかかればかかるほど謎を解いたときの喜びも増すはずです。



**吉田 繁樹**

SHIGERU YOSHIDA

●ダンジョンの制作。

①雪山の神殿での雪や氷のイメージを出すのには相当時間をかけました。②リンクだけでなく色々なキャラクターやお面を使って、遊んでみて下さい。



**濱口 貴広**

TAKAHIRO YAMAGUCHI

●アイコン類制作・メニュー等、表示計デザイン全般。

①前作のシステムを使いつつも、時計やスケジュール帳等、表示すべき情報量が今回は前回にくらべ増えたので、それをどう整理してデザインするか難しかったです。例えば時計などは、今回のゼルダ全般のイメージ、時計としての見やすさに加え、前回の表示上にとって違和感がないこともミックスさせて調整した結果のデザインなのです。前回使用した表示と、今回新しく加わった表示のデザインをお互い近付けて、今回のゼルダのイメージに合うようにデザインしていくというのが、難しくもおもしろかった部分です。②今度のゼルダは、様々なキャラクターにそれぞれのドラマがあり、リンクがそのドラマに関わることもできます。スケジュール帳に表示されていくのがその部分です。すべての人のドラマに関わらなくてもクリアは可能ですが、実社会でも「人に関わらなくてもいいけど、関わることで世界が広がる」、ということがあるように、その様々なキャラクターと関わるのが今回のゼルダの世界を知ることにつながると思うのです。ぜひ多くのキャラクターに関わって、ゼルダの世界というのを楽しんで欲しいと思います。



**森 直樹**

NAOKI MORI

●デモーション演出・作成・SEボイス演出。

①月落下デモがどうにも迫力が出ず、苦労しました。最終的には、エフェクト担当の黒梅君の頑張りのおかげでいいものにできたと思っています。タイトル・ルーデモは必ずどこかにリンクが座っていますので、おヒマな方はさがして見て下さい。②自分の不幸を前面に押し出すアンジュよりも、さみしい気持ちを隠して笑っているクリミアの方がいい女だと思いますが、どうでしょうか?



**山口 一美**

KAZUMI YAMAGUCHI

●マップデザイン。主に宿屋やお店などの屋内。

①限られた容量でお店でお店ごとの個性を出すのが大変でした。また、前作以上に表情豊かで個性的なキャラクターが生活している空間を造る、という点でも苦労しました。ちなみに宿屋のトイレは仕様書に書かれていなかったのですが、空いたスペースに造っておいだところ、いつのまにかあのようなイベントが入ってました。②今回のゼルダは寄り道をしたり、ちょっと立ち止まって辺りを見渡すと前作より何か新しい発見があります。それはハートのかけらだったり、キャラクターの別の一面だったり。これは実生活でも同じことだと思います。見なれた景色にだって、発見があるはず。「ゲームをしている時だけでなく、ふつうに過ごしているときもそんなふうに見ると楽しいよ」というのも、ゼルダの隠れたテーマじゃないかなあ、と思っています。



**菅原 たえ子**

TAEKO SUGAWARA

●小さな地形、部屋の中。

①入社して間もない頃から地形を作らせてもらいました。いろいろと分からないことばかりで、はじめの頃に作った地形はほんとに恥ずかしいです。毎日、チョコレート系のお菓子を机の中に常備してました。座り仕事なので、きつと、このプロジェクトが終わる頃には体重が1.2倍にはなってるだろうなって怖かったです。案の定、終わった今…。ため息がとまらない。②残さうかどうか迷ったんです。それでも、(こっさり)いたずらを残してしまいました。コタケさんのいるカウンターの裏側とかは…注目するうまく(ちょっと難しいかも)使うとあります。



**前川 里美**

SATOMI MAEKAWA

●NPCキャラクター制作。

①NPCキャラクターは、少ない骨数・ポリゴン数で、いかに見せるか、という事を常に考えて制作します。ユーザーの方に感情移入して見てもらえるように、モーションや表情などでキャラクターの性格を出せるように努めました。キャラクターを作るときは、たいいモデルがいます。たとえば…サル→飼っていた子ネコの「にゃーちゃん」。どっかっていう顔はネコっぽいでしょ?!カメイワ→当時、きんさんぎんさんのニュースが流れていたで、亡くなられた「きんさん」等々…。おまけ…ピーパー兄弟には、名前があるんです!(勝手につけました)弟…Shtick(枝を持っているので)兄…Twig(泳ぎ方から)。シュティック&トゥウィックでーす!②私達は、まさに世紀末を生きていますが、この「ムジュラの仮面」にも世紀末的な、終末を迎える様々な人々、キャラクターの心境、行動などが、それぞれ違うストーリーで表現されています。そのいろいろな人間(キャラクター?)模様に注目して頂きたいです。世紀末を生きている皆さんにも、終末を迎えるとき「自分なら…」と、同じ心境になって感じとって頂けるのでは…と思います。

TO NEXT PAGE...





白井 太

FUTOSHI SHIRAI

●フィールドセット全般。

①今回は3日間という閉じた世界を作り込むということだったので、場所によっては刻一刻、敵や人物などの配置が変わっていきます。そのぶんボリュームは単純に3倍になるわけで、ミニゲーム等の調整作業には時間がかかりました。例えばボンバーズ。初めは日ごとに居場所が変わり、しかも店の中の木箱の中なんかに隠れていましたから「ボンバーズ探しで3日間終了」って事もありました(笑)。全然ダメじゃんって言われて、結局5人とも固定位置に。また、ビーバーレースのように毎日コースが変わるものもあります。「あ、ここ昨日と違う」とか「1日目より2日目の方が簡単だ」とか3日間システムならではの発見や喜びを沢山して頂けたら幸いです。②お待たせしました。心ゆくま「大冒険」して下さい!



池松 真一

SHINICHI IKEMATSU

●ダンジョン(沼、水、岩)他、デザイン。

①リンクのアクション性能がバラエティー豊かになったので、それを活かす地形の設計、調整に苦労した。前作とは違う印象にしたかったのでイメージ、ネタ仕込み共、特に気を使った。②制作者サイドが言うのも何ですが、とても面白いゲームだと思います。キャラクター達に深みが増したせいか、よりゲームに没頭しやすく、ドラマチックな体験ができ、何か奥深いです。もっと、ゲームの住人達と話をしてみたい、別な所を探してみたい等、好奇心がそそられます。



中村 元

HAJIME NAKAMURA

●ダンジョンのいろんなものの配置。

①難易度の調整です。ひどいゲームにならないようにしたつもりです。ただし簡単になってしまってもつまらないので、そういうところは気を付けました。②がんばってプレイすると、がんばっただけの結果が得られます。苦労するかもしれませんが、がんばってのりこえと、きっといいことがあるでしょう。このゲームはがんばりがいいのあるゲームだと思います。



尾山 佳之

TOSHIYUKI OYAMA

●キャラクター(NPC)デザイン。

①キャラクターの発注をうけて、自分なりにラフスケッチをしてみてもチェックをしてもらっていたのですが、かなり自由にやらせてもらいました。その点では、ほとんど苦労はありませんでしたが、初めてのゲームの制作で何も分からないので、ゲームの中でキャラクターが映えるようにモデルなり、モーションなりに気を配ることができず、まわりの人の助言や、協力のおかげで作ることができました。また、キャラクターを考える時、青沼さん、高野さん、小泉さん、春花さんや他の人達との雑談の中からおもしろいアイデアがどんどん出てきて、キャラクターがだんだん、ハッキリとできて行く事が、すごく刺激があって楽しかった

です。②旅をしてみて疲れてきたら、ちょっと寄り道して色々なお面を集めてみたり、色々なお面をかぶって色々な人に話しかけてみたりして、のんびりとゼルダの世界を歩き回ってみて下さい。また違った世界が見えてくると思います。



四方 宏昌

HIROMASA SHIKATA

●地形制作担当(タウン・ローマニ地方・イカーナ地方)。

①町の大きさと、複雑さや入りくみ具合の調整に苦労しました。「見知らぬ異国の町、自分がどこにいてもわからない不安感、心細さ」みたいなものを表現していこうと、複雑に作ってきたのですが、「ぜんぜんわからん」「1日プレイしたけど分からない」などの意見が多くそのたびに調整を繰り返してきました。今ではいい具合に迷子になってもらえるのではないかと思います。②今回のゼルダは、前回にはなかった不思議さやヘンテコさがあります。ぜひ一度このヘンテコな世界を歩いてみて下さい。



稲垣 陽司

YOJI INAGAKI

●サウンドプログラム作成。SE作成(敵に関するもの以外)。

①今回は続編なのでプログラムや効果音のほとんどは流用できるだろうと思っていましたが、終わってみれば効果音の総数は2000を越えていました。見かけ上は前作から倍増となるわけですが、流用したものは700個程度なので、よく短期間で前作以上の数を作ったものだとなんか感心しています。こんなに効果音の多いゲームは他にはないのではないのでしょうか? ②前作からあったサラウンドモードが進化し、ドルビーサラウンド対応となりました。今回は前後の音の動きがスムーズになったので聞きやすくなったわけですが、何と言っても専用アンプを通して聞くことによって、広がりのある空間を体感できるようになったのは大きいと思います。基本的には効果音に臨場感を持たせるような使い方をしていますが、お店などのラジオスピーカ音楽にも対応していますので、専用アンプとリアスピーカをお持ちの方は、是非N64をつないでフィールドやお店の中などをぐるぐる回ってみて下さい。すべてがリアルタイムに処理されていますから、映画やCD-ROMゲームのムービーとは違ったサラウンド効果を体感できると思います。



春花 良紀

YOSHIKI HARUHANA

●キャラクターデザインとその監修とか。

①とにかくスケジュールがタイトだったこと。しんどかった。リンク関係やりながら、他のキャラクターの面倒をみるのは大変。楽しいけど。あと、お面のデザインはギリギリまでやってました。難しい。基本的にはリンクがみつともなくなるよう心掛けました。どうでしょう? 今回は「王道」をやる必要がない分、個々のパートの発想が軽やかだった印象があります。こういうときの倫理って大事な。で、みんなの発想が相乗して仕上がっていく感じが今まで以上にあったのはスゴかったです。②ユーザーのみなさん、もう終末は迎えられましたか? いかがでしたでしょうか? ちょっとした野心作に仕上がったとスタッフは自負しています。ところでミラーシールドのデザインはいかがでしたか?



河越 巧

TAKUMI KAWAGOE

●ムービー部分の制作。

①大妖精がリンクに回転斬りを手取り足取り教えてくれるというシーンがあったのですが…最終的な口ムには入れることができず、残念! ②各キャラクターの演技力に注目してください!



疋野 光啓

MITUHIRO HIKINO

●敵、NPCのSE(効果音)作成。

①規模の大きなゲームの分、膨大な数のSEが必要で、とにかく容量との戦い、時間との戦いでしたが、個性豊かな鳴き声等、おもしろ味のある音にこだわってキャラクター達の様々な表情を表現しました。②様々な話が3日間に詰め込まれていて何度プレイしても、どのような解き方をしてもとても楽しめると思います。



白井 健太

KENTA USUI

●ダンジョン設計その他色々。

①難易度調整…永遠のテーマです。あと、「Mario 64」からずーっとですが、3Dダンジョンは仕様書が書きにくくてツライです。頭の中の3Dのイメージを一度2Dの仕様書にして、その後、デザイナーに3Dに復元してもらおう…(だから、あんまり仕様書書いてないです)。②自分のアタマで考え、探求する喜びを存分に味わってください。



竹村 啓

HIROMU TAKEMURA

●フィールドマップデザイン、ミニゲームマップデザイン。

①一般に人数の多い開発には、制作者のさまざまな個性をどのように1つにまとめるかが大きな問題になることがあります。1人のデザイナーを冠にする等まとめ方はありますが、ゼルダの場合、互いの強烈な個性をぶつけあい、結果うまく調和したように感じられました。そこで、自分は絵心ではかなりの人になれないと感じたため、ポリゴンゲームの利点である空間をかなり意識して制作しました。一人称(擬似的ですが)のゲームとして、神様の視点ではなく、個人の体験としての空間をかなり模索したつもりです。ゼルダというゲームはとにかく懐が大きく、個人の個性ではびくともしない、そのような制作体制に、クリエイターとしてかなり恵まれたのかもかもしれません。②今回のゼルダは、前回までと異なるシステムや登場人物との関わりのため、プレイする人によって、かなりゲームの進め方が異なってくると思います。工夫次第で、遊び方や感動が変わってきます。いろいろな発見もあります。どうかじっくり遊んでみて下さい。

